

 XBOX 360



KINECT-SENSOR **EMPFOHLEN**



★★★
ANGRY BIRDS
TRILOGY

EXKLUSIVE
NEUE LEVEL



ACTIVISION.

☆☆☆ ANGRY BIRDS™ TRILOGY

EINLEITUNG

Angry Birds Trilogy ist das ultimative Angry Birds-Erlebnis für das Wohnzimmer. Süchtig machendes Gameplay prallt auf kritische Masse, wenn Angry Birds, Angry Birds Seasons und Angry Birds Rio alle zusammen als ultimatives Paket aufschlagen. In den zerstörbaren Bauten sind Schweine verteilt. Du musst mit der Schleuder Vögel darauf abschießen, um alle Schweine zu zerstören. Je weniger Vögel du dafür brauchst, desto mehr Punkte erhältst du!

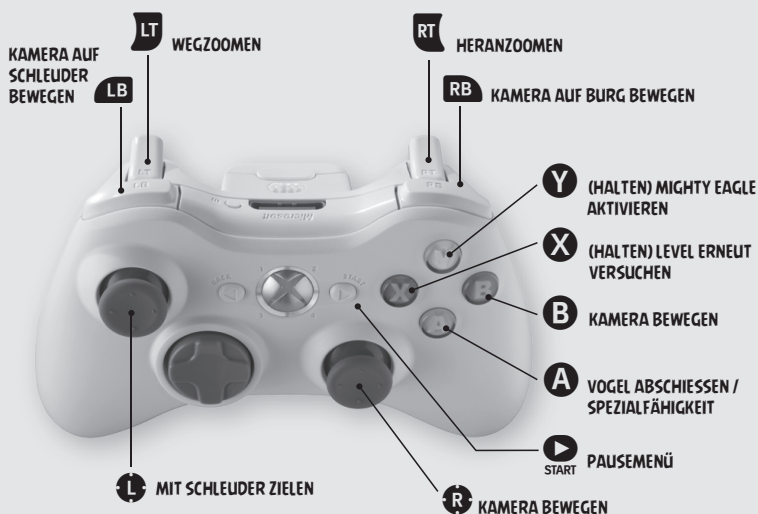


HAUPTMENÜ

In diesem Menü kannst du eines der Angry Birds-Spiele aus der Trilogy-Sammlung auswählen sowie laufende Spiele fortsetzen.

- **Classic** – Wähle diese Option, um ein Angry Birds Classic-Spiel zu starten oder fortzusetzen.
- **Rio** – Wähle diese Option, um ein Angry Birds Rio-Spiel zu starten oder fortzusetzen.
- **Seasons** – Wähle diese Option, um ein Angry Birds Seasons-Spiel zu starten oder fortzusetzen.
- **Spiel fortsetzen** – Wähle diese Option, um das zuletzt gespielte Angry Birds-Spiel fortzusetzen.
- **Bestenlisten** – Wähle diese Option, um dir die Highscores anzusehen.
- **Hilfe & Optionen** – Wähle diese Option, um dir die Steuerung und Statistiken oder Credits anzusehen, Einstellungen anzupassen oder zu lernen, wie man Angry Birds spielt.
- **Extras** – Wähle diese Option, um dir die Vogel-Biografien, Bilder, Zeichnungen und Filmsequenzen anzusehen.

STEUERUNG



KINECT	FUNKTION
Haupthand über Vogel halten	Mit Schleuder zielen
Hand an den linken oder rechten Bildschirmrand bewegen	Kamera bewegen
Nebenhand heben / Nebenhand senken	Vogel abschießen / Spezialfähigkeit
Mit der Hand wedeln	Pausemenü
Hand über die Schaltfläche 'Level wiederholen' halten	Level wiederholen
Hand über das Mighty Eagle-Symbol halten	Mighty Eagle aktivieren
N/V	Kamera auf Schleuder bewegen
N/V	Kamera auf Burg bewegen
Hand an den oberen Bildschirmrand bewegen	Wegzoomen
Hand an den unteren Bildschirmrand bewegen	Heranzoomen



KINECT-SPRACHBEFEHLE

Mit Sprachbefehlen kannst du in den Menüsystemen navigieren und du kannst sie auch beim Spielen mit Kinect einsetzen.

Im Hauptmenü

- Wähle ein Spiel, indem du seinen Namen sagst (z. B. "Classic").
- Wähle eine Episode, indem du ihren Namen sagst (z. B. "Poached Eggs").
- Wähle einen Level, indem du seine Nummer sagst (z. B. "fünf fünfzehn").

Während des Spiels

- Schieß einen Vogel ab, indem du "Starten" sagst.
- Um die Spezialfähigkeit eines Vogels einzusetzen, sage "Fähigkeit".
- Rufe das Pausemenü auf, indem du "Pause" sagst.
- Setze das Spiel fort, indem du "Fortsetzen" sagst.
- Um den Level zu wiederholen, sage "Wiederholen"



SPIELFORTSCHRITT

Im Hauptmenü über den Logos von Classic, Seasons und Rio sowie in den Episodenauswahlmenüs über der Schaltfläche für die einzelnen Episoden sind drei Sterne zu sehen. Diese Sterne zeigen deinen Spielfortschritt. Ein goldener Stern bedeutet, du hast ein Drittel der Sterne für dieses Spiel oder diese Episode gesammelt, zwei Sterne stehen für zwei Drittel und wenn du drei Sterne hast, bedeutet das, dass du alle verfügbaren Sterne gesammelt hast.

Sterne verdienen – Schließe die Level in den drei Spielen ab, um Sterne zu erhalten und neue Episoden freizuschalten, in denen du weitere Sterne verdienen und noch mehr neue Level freischalten kannst.

Golden Eggs und Golden Fruit – Finde Golden Eggs und Golden Fruit für Erfolge und um neue Level freizuschalten!

Bestenlisten – Die Bestenlisten basieren auf den Episoden und folgende Informationen sind zu sehen:

- Gesamtpunktzahl
- Freunde
- Welt

KUNDENDIENST

Bitte besuchen Sie unsere Website <http://support.activision.com> um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortstarif: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Spielmaterials in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherheitskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen

(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

6. Haftungsregeln

(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

7. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

8. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LA.DE.2011.12